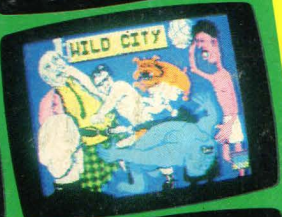


# 20 GIOCHI

**CBM 64**  
**SPECTRUM**  
**48 K**



**FAST LOADING "BITURBO"**



# NOVITÀ DAI GENI

I geni si sono messi a giocare con i computer. Stiamo parlando di quell'Einstein che gioca a dama con voi in "Draughts genius" e riesce immancabilmente a battervi. Non possiamo svelare il segreto perché abbiamo promesso di tenere la bocca chiusa. Vi diciamo soltanto che quel genio e quel gioco sono stati fatti in Italia da una persona che conoscete molto bene e che sulla nostra rivista si firma "G.B. Max". Se volete mettervi in contatto con lui scrivetegli presso la nostra casa editrice. Sarà ben felice di rispondervi raccontandovi come ha inventato il genio della dama e quel bellissimo gioco.

**IMPORTANTE!!!**

## **CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.  
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

# **POTRETE VINCERE**

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077  
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini  
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello



# SULLA CASSETTA



**CBM 64**

**LATO A**



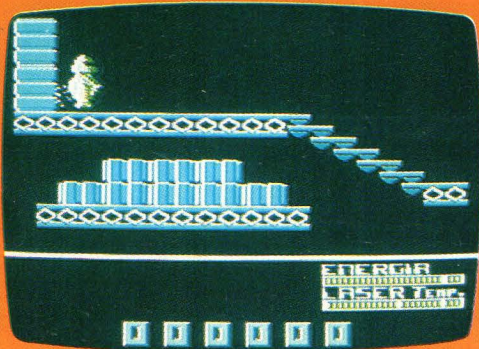
**SPECTRUM**

**LATO B**

- |    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 4  | RECHARGE  | REFLEXES        |
| 5  | PANIC   | PLAY OFF        |
| 6  | RAIL  | GASP            |
| 7  | CAVERN  | WILD CITY       |
| 8  | HOP   | BLOW UP         |
| 9  | CAMPIONATO                                      | ARCADE SOCCER   |
| 10 | INVESTIGATE                                     | 2000 PASS       |
| 11 | BOUNCING  | SPACE DOMINATOR |
| 12 | ANEL  | AIR FIGHTER     |
| 13 | SUPER HERD                                      | CRASH & BURN    |
| 14 | Destructo: come annientare il mondo intero      |                 |
| 16 | Televideo e Videotel senza più segreti          |                 |
| 22 | Draughts genius: Einstein gioca a dama. E vince |                 |
| 25 | Eos: stazioni orbitali terrestri nel caos       |                 |



## RECHARGE



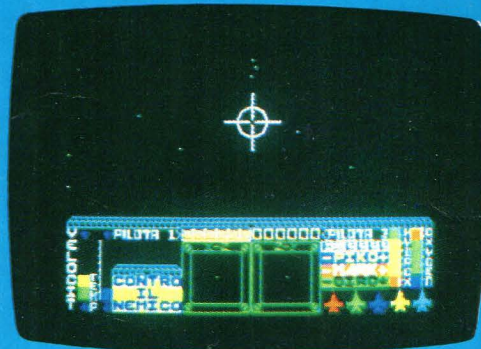
**CBM 64**

Sull'antichissimo III pianeta della costellazione di Vega è da poco giunta una spedizione alla ricerca di importanti reperti quando cominciano degli strani fenomeni. Fuggiti a gambe levate dagli scavi sotterranei di Kvoriam gli esploratori hanno dimenticato i preziosi reperti di minerali e i costosissimi strumenti di ricerca. Consapevoli di non potere nulla contro l'aggressione dei troll si resero conto che solo un droide della serie 8000 poteva avventurarsi nel pericoloso sottosuolo per l'operazione di recupero. Armato dei suoi faser, CP81 dovrà affrontare i pericolosi nemici, mentre condurrà l'affannosa ricerca dei preziosi oggetti. Oltre al pericolo degli schermi demagnetizzanti, che potrà però abilmente disattivare trovando l'interruttore, CP81 potrà restare a secco di energia. per evitare questo spiacevole inconveniente potrà attingere un po' ovunque alle preziose batterie, cercando però di iniziare il trasferimento quando l'interruttore acceso sarà quello più a destra.

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO**            inizio gioco  
                          attivare  
                          batterie/azionare  
                          interrut.

## REFLEXES



**SPECTRUM**

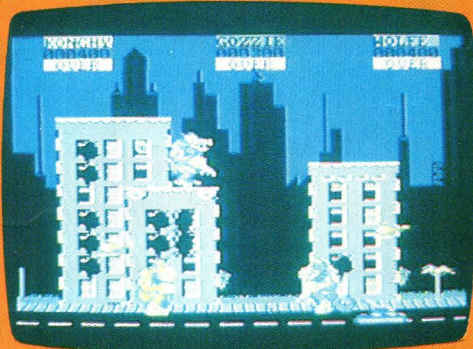
Un gioco spaziale bellissimo. Le tre dimensioni e la vastità della galassia fanno da scenario ad avvincenti duelli aerei in cui alla vostra abilità di pilota e ai vostri riflessi si deve aggiungere molto acume per risolvere i vari puzzle disseminati lungo il gioco. Ci sono 243 zone dello schermo da esplorare in cui gli alieni la fanno da padroni. Distruggeteli e raccogliete le lettere dell'alfabeto che rappresentano ogni alieno polverizzato.

### JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - INTERFACCIA 2 - PROTEK - AGF

<b>I</b>	sinistra
<b>P</b>	destra
<b>W</b>	discesa
<b>E</b>	accelera
<b>Q</b>	decelera
<b>N</b>	fuoco
<b>T</b>	obiettivi
<b>S</b>	suono sì/no
<b>H</b>	pausa
<b>CAPS + SHIFT</b>	esce dal gioco



## PANIC



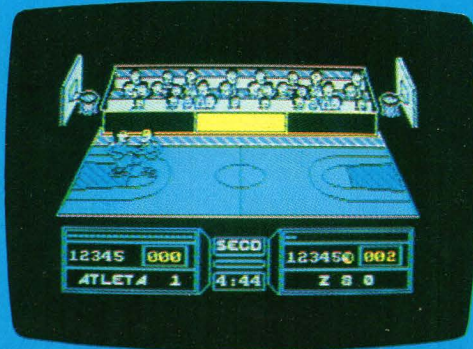
**CBM 64**

Nei magazzini Ravensburg tutto sembrava fosse normale e le sale del ristorante all'ultimo piano alle ore 12.30 erano piene come d'abitudine. Quando tre sfortunati clienti, dopo aver consumato un piatto di un nuovo cibo, si sentirono male. Ah, disgrazia, la divisione ricerche aveva inavvertitamente inviato un additivo sperimentale e i nostri avventori si sono trasformati in tre giganteschi mostri: un gorilla, una lucertola ed un uomo lupo. Il gioco potrà essere fatto da tre persone, ognuna che controlla un mostro: in una disperata battaglia per la sopravvivenza, dovrete scalare i grattacieli e distruggerli a suon di pugni, cercando le cose commestibili che appaiono alle finestre ed evitando di afferrare gli oggetti non commestibili, che potrebbero farvi dei danni. Non fatevi colpire dalle truppe umane o dagli elicotteri, che potrete abbattere a suon di pugni e morsi. Se perderete tutta l'energia a vostra disposizione ritornerete allo stadio umano. Ci sono 50 città e in ognuna di esse potrete rimanere 3 giorni, quando avrete demolito tutti gli edifici di uno schema ne apparirà uno nuovo.

### JOYSTICK PORTA 2

@ su  
< sinistra  
? destra  
: giù  
= fuoco

## PLAY OFF



**SPECTRUM**

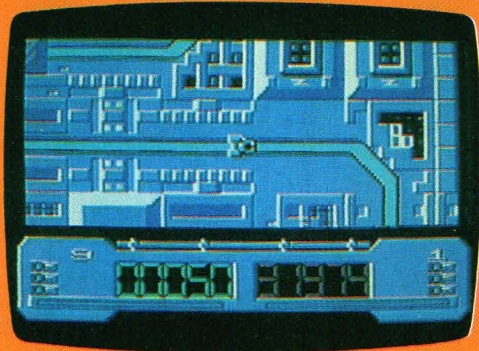
Se non siete alti almeno due metri abitualmente non venite considerati dei potenziali campioni di basket. In questo eccezionale gioco di simulazione sportiva invece potete rischiare anche le schiacciate se siete veloci nel muovere il joystick. Eccovi quindi proiettati su un campo tridimensionale di pallacanestro, pronti a giocare contro il computer o un vostro amico. Nel gioco è inserita anche la moviola e lo zoom per le azioni migliori. In gamba!

## TASTI

### JOYSTICK KEMPSTON

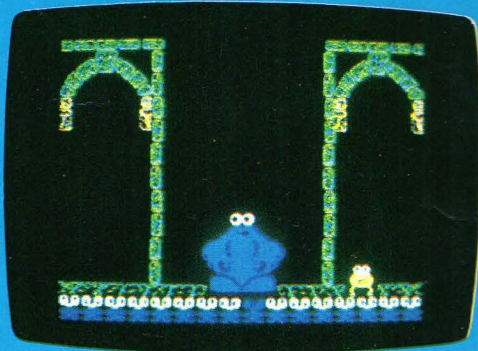


## RAIL



**CBM 64**

## GASP



**SPECTRUM**

Dissimularsi nel sistema di comunicazione di Molak, la capitale dell'impero Humbuliano, era sembrata una buona idea che avrebbe permesso di colpire il cuore del comando nemico ignaro del pericolo. Ma ora, alla guida del suo mezzo di attacco, Foster si è reso conto di quanto complesso sia il sistema di comunicazione nemico al punto di dover accentrare tutta la sua attenzione sul sistema di guida. Evitando i binari morti e le deviazioni cieche egli dovrà tentare di portare a termine la sua missione e cioè distruggere i sistemi di controllo alieni e i mezzi di difesa avversari che instancabilmente percorrono la complessa magnetovia. Foster disporrà di una quantità limitata di energia per le repentine inversioni di marcia fondamentali per evitare lo sfracellamento, ma dovrà contare per la buona riuscita della missione sulle sue personali abilità e capacità di concentrazione.

Una simpatica creatura che certo conoscete benissimo è di nuovo in azione. Passa il tempo, ma non è cambiato il suo solito compito. Trovare la sua compagna è ormai un classico per lui e difatti il nostro coloratissimo eroe si mette alla caccia di lei sfuggendo alle molte trappole disseminate qua e là.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

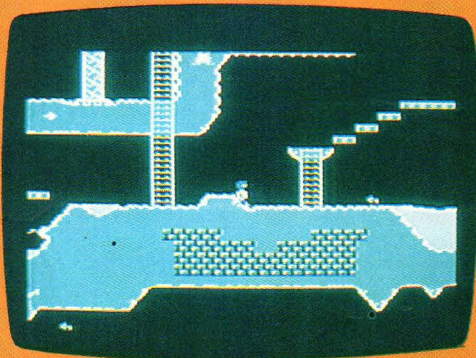
A	avanti
Z	indietro
M	sinistra
N	destra
SPAZIO	fuoco
F1	pausa sì
F3	pausa no
F7	inversione

### JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - CURSORE

Z	sinistra
X	destra
Q	alto
A	basso
C	fuoco
tasti ridefinibili	



## CAVERN



**CBM 64**

Il povero Bobby è sempre preso di mira dai suoi burloni amici, che volendosi divertire alle sue spalle, gliene combinano di tutti i colori. Questa volta, mentre era impegnato a custodire la casa dei signori Evans, come guardiano notturno, hanno rubato tutte le chiavi delle varie stanze e le hanno disseminate nei cunicoli sotterranei nella miniera di Woodland. Poi hanno messo a difesa delle chiavi una serie di trabocchetti come laser e fari elettrici, che aggiungendosi alle difficoltà naturali come saliscendi, buche, pozze renderanno molto difficile a Bobby il recupero. Aiutalo quindi nella sua difficile impresa, ricordandoti che potrai guadagnare l'uscita solo dopo aver recuperato tutte le chiavi e che avrai solo 16 possibilità di sbagliare, pena la morte, morale s'intende.

## WILD CITY



**SPECTRUM**

La città in cui vivi è in mano alla delinquenza. Nessuno può camminare tranquillamente per le vie cittadine senza che qualche teppista lo scippi, picchi, uccida. Ecco quindi arrivato il tuo momento: esci per le strade e fai piazza pulita di ogni feccia facendo però attenzione a non soccombere. Gli avversari sono tanti e molto agguerriti.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON

Q

alto

Z

basso

I

sinistra

P

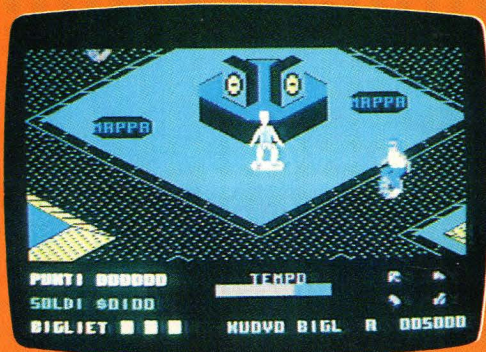
destra

SPACE

fuoco



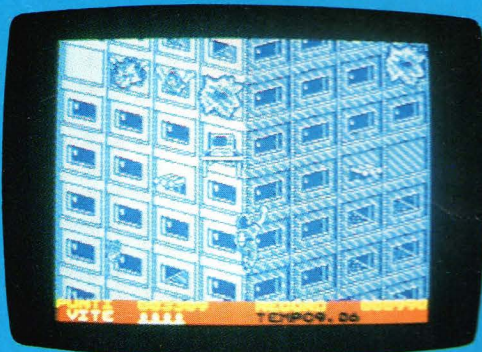
## HOP



## CBM 64

Bobby è molto bravo nel fare acrobazie con uno skateboard e decide di iscriversi al campionato della città di Brokesviold. Ogni concorrente deve visitare uno dei 4 parchi, guadagnando per una buona prestazione medaglie e soldi e con i quattrini acquistare una nuova e più efficiente attrezzatura in uno dei 4 negozi specializzati della città. Utilizzando egregiamente la mappa potrai scegliere le strade da percorrere per raggiungere un posto prescelto, ma attento ad evitare pedoni o veicoli se non vorrai essere sbalzato dalla tua tavola. Se poi impiegherai parecchio tempo prima di entrare in un parco verrai assalito da delle api assassine che cercheranno di farti la pelle. Ricorda comunque che scopo ultimo del gioco è riuscire a completare la manovra più difficile, quella del pendio a 720°. Buon divertimento!

## BLOW UP



## SPECTRUM

È scoppiato un incendio nel quartiere migliore della città e pianpiano tutti i grattacieli prendono fuoco. Suona la campana nella stazione dei pompieri e subito accorrete dove le fiamme sono più alte. Utilizzando una pompa d'acqua e il minuscolo jet montato sulle vostre spalle potete cercare di spegnere l'incendio e di salvare la gente che si affaccia alle finestre. Una volta che avete raggiunto il loro riparo si butteranno con il paracadute. Non perdetevi tempo e state attenti a non cadere anche voi nel baratro.

# TASTI

## JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
SPAZIO	pausa
F1	musica sì/no

## JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - SINCLAIR

Tasti ridefinibili



## CAMPIONATO



**CBM 64**

Siamo in inverno, la stagione che di consueto rappresenta il massimo per gli appassionati di calcio. È proprio durante questa stagione e la primavera che si svolgono le maggiori competizioni calcistiche ad iniziare dal campionato per arrivare alla coppa dei campioni. Per tenervi in allenamento e meglio valutare e provare le abilità dei vostri beniamini ecco per voi questo appassionante gioco per il CBM 64. Avrete infatti la possibilità di scegliere se disputare un vero e proprio campionato di serie A, se partecipare alla coppa dei campioni o giocare delle singole partite di allenamento. Le regole sono naturalmente quelle note a tutti e scopo del gioco è fare più goal della squadra avversaria. Ricordate all'inizio di ogni campionato viene assegnato un codice, che dovrete annotarvi per continuare a giocare le partite seguenti.

## ARCADE SOCCER



**SPECTRUM**

Siamo in inverno, la stagione che di consueto rappresenta il massimo per gli appassionati di calcio. È proprio durante questa stagione e la primavera che si svolgono le maggiori competizioni calcistiche ad iniziare dal campionato per arrivare alla coppa dei campioni. Per tenervi in allenamento e meglio valutare e provare le abilità dei vostri beniamini ecco per voi questo appassionante gioco per lo Spectrum. Avrete infatti la possibilità di scegliere se disputare un vero e proprio campionato di serie A, se partecipare alla coppa dei campioni o giocare delle singole partite di allenamento. Le regole sono naturalmente quelle note a tutti e scopo del gioco è fare più goal della squadra avversaria. Ricordate all'inizio di ogni campionato viene assegnato un codice, che dovrete annotarvi per continuare a giocare la partite seguenti.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

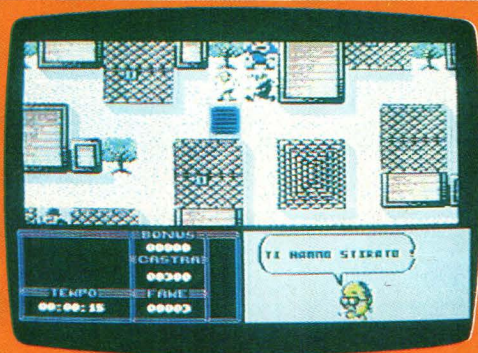
**RUN/STOP**      pausa on/off

### JOYSTICK KEMPSTON

**O**                      sinistra  
**P**                      destra  
**A**                      basso  
**ULTIMA FILA**      calcio/salto  
**Tasti ridefinibili**



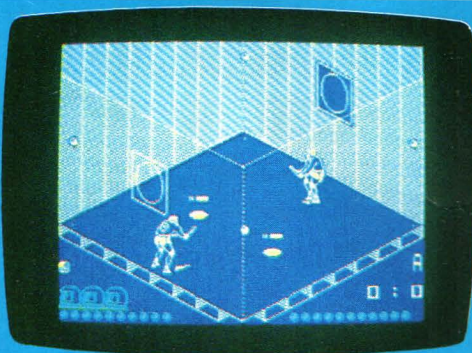
## INVESTIGATE



**CBM 64**

Da alcune settimane la tranquilla cittadina di Bargletown si trova nel caos più completo, una banda di delinquenti è riuscita ad insediarsi in una delle villette e da qui gestisce un pericoloso traffico seminando morti e furti in tutti i rioni. La polizia comunale sembra essere incapace di catturare il capo di questi malfattori e, non potendo rimanere inerme davanti a questo sfacelo, ha chiamato il famoso detective Svetloch Folmes affinché con la sua capacità investigativa e la sua esperienza possa far luce sulla questione. Facendo ricerche a destra e a manca raccogli tutti gli indizi, osserva attentamente case e negozi e cerca tutto quanto ti può essere utile per sciogliere il bando della matassa. Ma fai attenzione: ovunque si celano dei brutti ceffi che vogliono impedire a tutti i costi che tu porti a termine il tuo compito.

## 2000 PASS



**SPECTRUM**

Ecco un gioco di simulazione sportiva spaziale, un misto tra ROOMTEN, PING PONG e BASEBALL. Nello spazio sei uno specialissimo gladiatore che su uno sfondo da incubo, devi segnare più goal possibili al tuo avversario. Le quattro palle del gioco diventano man mano più veloci e imprevedibili da colpire, ma un vero gladiatore non può certo spaventarsi per così poco.

# TASTI

## JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO**                    inizio gioco

## TASTI

<b>BREAK</b>	esci dal gioco
<b>da 1 a 0</b>	colpisce la palla
<b>da Q a P</b>	avanti
<b>da A a L</b>	indietro
<b>Z/C/B</b>	destra
<b>X/V/N</b>	sinistra



## BOUNCING



**CBM 64**

La potenza di fuoco e le abilità acrobatiche dei piloti dei caccia romulani sono ormai famosi in tutta la galassia. Il comando della flotta ha quindi stabilito che in caso di conflitto con la preparazione attuale dei nostri piloti non saremmo in grado di far fronte ai loro attacchi. Ha quindi chiesto ad un gruppo di scienziati di mettere a punto un nuovo sistema di allenamento. Ecco che è stato costruito il QFB, una sfera che si trova su un satellite speciale, la cui superficie è divisa in settori, alcuni che respingono la navetta, altri in cui la stessa può cadere, mentre in taluni settori si deve anche sparare a degli ipotetici alieni. I piloti dovranno perciò esercitarsi con questo nuovo mezzo per affinare le loro capacità di azione, decisione e i riflessi e poter quindi essere competitivi con i romulani.

## SPACE DOMINATOR



**SPECTRUM**

Un incubo dei peggiori attende le vostre prossime notti. Infatti siete cascati nelle grinfie di un potentissimo mago che tiene sotto il suo maleficio un'intera regione. Voi però avete l'animo dell'eroe e pertanto provate ad intaccare i suoi sortilegi con la vostra astronave. Per farlo dovete raccogliere vari oggetti che mescolati danno forza e immortalità. Ad ogni livello però rischiate di perdere tutto e anche il cannone laser potrebbe dimostrarsi inerme contro il Male.

# TASTI

## JOYSTICK PORTA 1

**FUOCO** inizio gioco/sparare

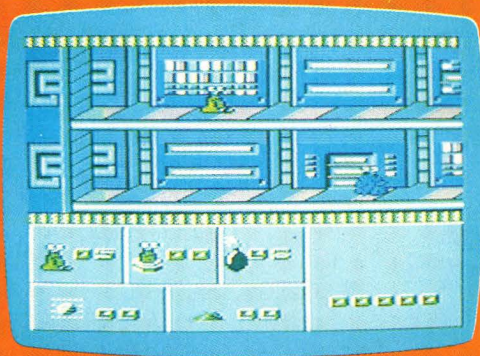
## JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - SINCLAIR

**I** sinistra  
**O** destra  
**Q** alto  
**A** basso  
**N** fuoco

**Tasti ridefinibili**



## ANEL



**CBM 64**

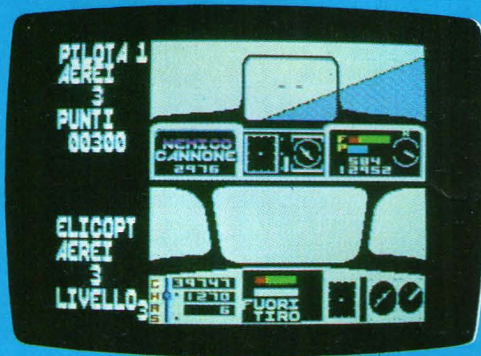
L'astronave Gullit II era stata prescelta per inaugurare una nuova serie di viaggi interplanetari di collegamento con il pianeta Anel. Su questo pianeta ci sono numerose miniere di metalli preziosi e una nuova compagnia di estrazione ha da poco deciso di iniziare uno sfruttamento intensivo del sottosuolo, necessitando di una quantità incredibile di manodopera. Ma una voce camuffata ha telefonato alla base del comando della Confederazione interstellare denunciando che su questa astronave sono state nascoste alcune bombe, per impedire l'invasione del pianeta e proteggere quindi la privacy degli aneliani. Percorri quindi i vari corridoi dell'astronave, evitando e distruggendo gli esseri nemici alla ricerca degli ordigni esplosivi. Riuscirai a trovarli prima dello scoccare dell'ora zero?

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco  
**F1** ricomincia

## AIR FIGHTER



**SPECTRUM**

Nei cieli della vostra nazione è penetrato un aviogetto terribilmente potente. Il comando vi ordina di partire in volo e voi ubbidite dopo aver fatto il pieno mortale di armi e carburante. Potete giocare da soli contro il computer o un amico, con un combattimento aria-aria o anche aria-terra. I velivoli sono di due tipi e sullo schermo vedete (pilota uno): i messaggi, radar, situazione volo, altitudine e velocità, bussola. Il pilota due vede: selezione armi, altitudine, velocità, numero delle armi selezionate, potenza e carburante, radar, situazione volo e bussola.

### JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

**F/H** fuoco primo/secondo pilota  
**X/M** sinistra  
**Z/N** destra  
**Q/P** discesa  
**A/L** salita  
**D/K** incremento potenza  
**S/J** decremento potenza  
**C/B** mappa  
**W/O** scelta armi  
**M** monitor/difesa  
**SPACE** esce dal gioco e riparte



## SUPER HERD



**CBM 64**

Dopo l'improvvisa invasione dei Rogon e l'olocausto che ne era seguito gli invasori dissimularono abilmente le loro basi logistiche nei punti più caldi della Terra, ben sapendo che nessuno avrebbe avuto il coraggio di avventurarsi in queste zone altamente contaminate. Ma tornato dalla sua missione spaziale il famoso Superhero di Clavix è stato incaricato di disfarsi una volta per tutte dell'incomodo nemico.

Utilizzando la navetta di teletrasporto potrà raggiungere le varie zone contaminate e, nel breve tempo concessogli dalle radiazioni, dovrà assolvere la missione indicata dal comando centrale distruggendo le forze nemiche. Come arma il nostro eroe disporrà di uno scudo neutronico boomerang, capace di distruggere ogni cosa e di ritornare nelle sue mani. Ricorda che per aprire le porte dei sistemi di sicurezza dovrai prima distruggere i difensori.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

F1	ricomincia
F3	pausa
F7	fine gioco

## CRASH & BURN



**SPECTRUM**

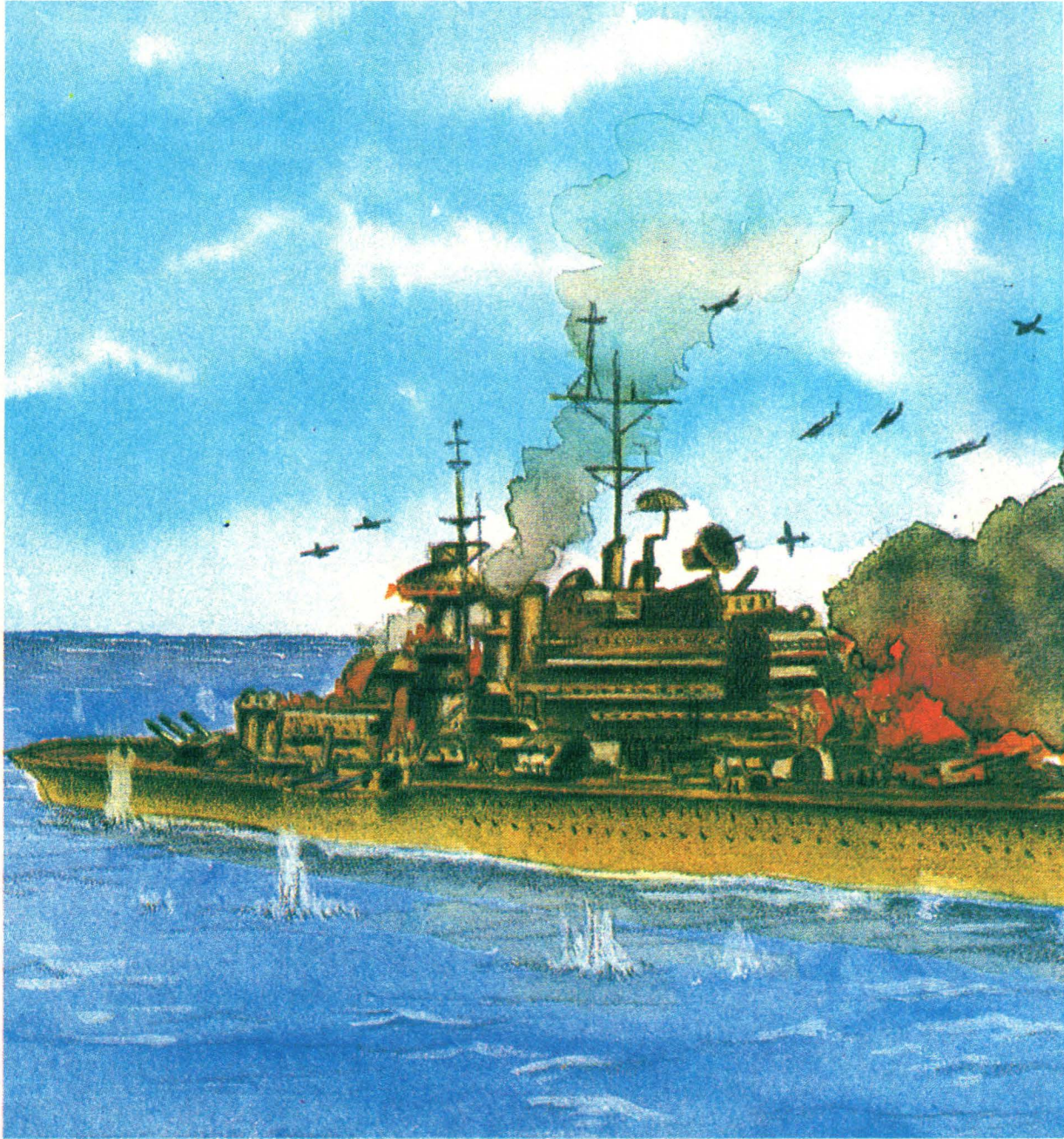
Nei magazzini Ravensburg tutto sembrava fosse normale e le sale del ristorante all'ultimo piano alle ore 12.30 erano piene come d'abitudine. Quando tre sfortunati clienti, dopo aver consumato un piatto di un nuovo cibo, si sentirono male. Ah, disgrazia, la divisione ricerche aveva inavvertitamente inviato un additivo sperimentale e i nostri avventori si sono trasformati in tre giganteschi mostri: un gorilla, una lucertola e un uomo lupo. Il gioco potrà essere fatto da tre persone, ognuna che controlla un mostro: in una disperata battaglia per la sopravvivenza, dovrete scalare i grattacieli e distruggerli a suon di pugni, cercando le cose commestibili che appaiono alle finestre ed evitando di afferrare gli oggetti non commestibili, che potrebbero farvi dei danni. Non fatevi colpire dalle truppe umane o dagli elicotteri, che potrete abbattere a suon di pugni e morsi. Se perderete tutta l'energia a vostra disposizione ritornerete allo stadio umano. Ci sono 50 città e in ognuna di esse potrete rimanere 3 giorni, quando avrete demolito tutti gli edifici di uno schema ne apparirà uno nuovo.

### JOYSTICK KEMPSTON

Q/W	sinistra/destra
O/K	alto/basso
P	fuoco



# DESTRU





# CTO



Il Dr. Destructo è uno di quei pazzi che ordiscono la dominazione del mondo dai confini di giochi programmati. Voi, quale pilota di un piccolo scombinato biplano, dovete fermarlo passando poche ore in catalessi, subendo il suo assortimento di oggetti volanti con una grafica interiore.

Ci sono 21 schermi di questa scervellante materia da sopportare, fino a quando il Dr. Destructo si riconcilia ed esce per dedicare il resto della sua vita al giardinaggio.

I primi pochi schermi mostrano ciascun personaggio, uno della battaglia navale di Destructo, sopra il quale ronzano i suoi piccoli aerei come mosche attorno ad un ammuffito pasticcio di maiale.

Anche voi gironzolate attorno e cercate di sparare loro. Poiché cadono dal cielo come gruppi di rottami di ferro infuocati (è una cosa molto spettacolare), si abbattono sulla nave. Pochi colpi e la nave presenta una falla. Insistete sino a farle avere tre falle e poi osservatela andar giù.

Schermo due: continuate a sparare fino a quando la nave va giù.

Schermo tre: sparate in continuazione fino a quando la nave affonda.

Schermo quattro: sparate fino a quando va sotto. Dopo poche navi, raggiungete gli edifici. Gli stessi non affondano, si frantumano.

Per rendere le cose più eccitanti, alcuni dei bits blu vengono occasionalmente sostituiti da quelli neri. I bits blu citati sono il cielo ma anche quelli neri lo sono. Questo elegante programma vi dà l'impressione di un volo di notte. In quanto al progresso degli schermi, i piani di Destructo diventano robbaccia ed alcuni di loro attualmente si scontrano con voi e vi fanno perdere una vita. Ci sono alcune curiose cose su questo gioco. Come il vostro aereo che può essere controllato solo per la sua direzione di volo, continua a volare dove voi volete. Fatelo volare anche nell'acqua ed esso riappare miracolosamente in cima allo schermo. Scappate dalla parte sinistra dello schermo e riapparirete su quella a destra.

La cosa più curiosa di tutto è il modo della successione in cui le navi vanno giù. È raccapricciante quando avviene. Non ho mai visto prima una nave fremere. Grazie Mastertronic. Alla fine ci sono due opzioni per i due giocatori con le quali potete sconfiggere la noia. Al termine di ogni schermo, otterrete un punto per ogni giocatore ed una musica che non è così brutta quando le melodie se ne vanno.



# COME FUNZIONANO VIDEOTELEFONI

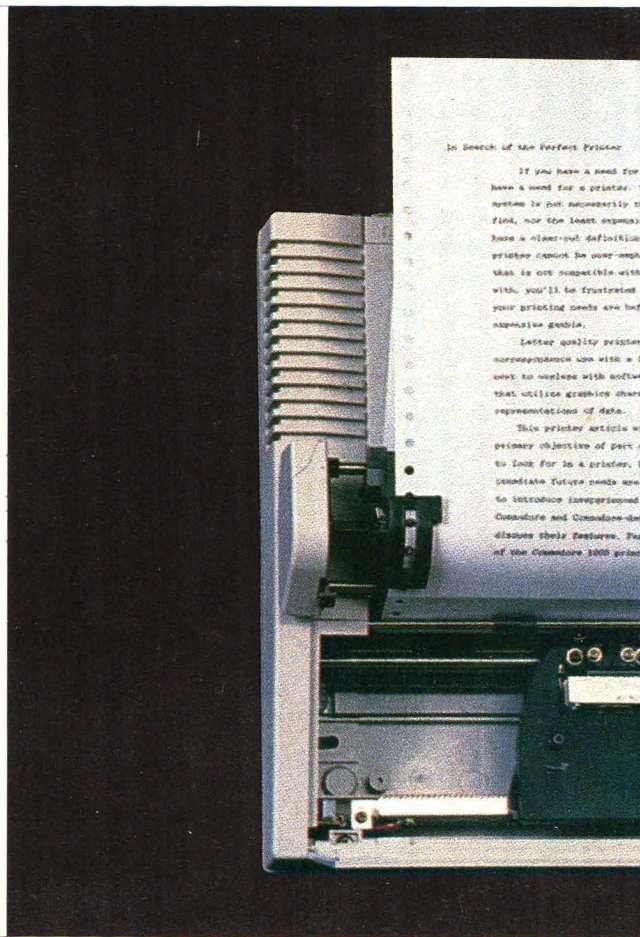
A prima vista i servizi Televideo e Videotel di cui tanto si parla in questi giorni, possono sembrare molto simili tra di loro. A parte il pasticcio dei nomi quasi identici, entrambi sono stati ideati per soddisfare esigenze di informazione diffusa, entrambi presentano i dati su di un video, ma a parte queste similitudini Televideo e Videotel sono strumenti assai dissimili tra di loro.

## Televideo

Diciamo subito che le caratteristiche del Televideo non sono da sottovalutare. Intanto è gratuito: basta adattare il televisore dotandolo di uno speciale decodificatore, oppure acquistare un televisore nuovo già predisposto. Il servizio Televideo viene trasmesso infatti per TV all'interno di un normale canale RAI.

I limiti del Televideo stanno proprio nel fatto che chi ne fruisce si limita a riceverlo. L'utente ha la libertà di accendere e spegnere il televisore di scegliere con uno speciale telecomando la pagina desiderata da un normale menu. Le pagine, che comprendono 24 righe di 10 colonne ciascuna, vengono trasmesse in sequenza ciclica utilizzando una parte delle 25 righe di soppressione quadro tra un quadro e l'altro (i quadri sono 25 al secondo). La preselezione attuata dall'utente istruisce il decodificatore dell'apparecchio a "estrarre" la pagina prescelta dal segnale video, non appena questa gli passa davanti nel corso del ciclo, a memorizzarla e a trasformarla in immagine o addirittura in stampato. Al momento Televideo offre circa 200 pagine di informazioni. Il tempo di attesa per ottenere una data pagina può arrivare a 12.5 secondi ed è in media di 6.25 secondi, proprio perché il codificatore deve aspettare che il segnale della pagina richie-

sta gli passi davanti. Sfruttando un numero maggiore di righe di soppressione (attualmente Televideo ne sfrutta 8) e mantenendo tempi di attesa non lontani dagli attuali si potrà arrivare a 800/1000 pagine. L'offerta potrebbe au-





# ZIONIANO TELEVIDEO

mentare di molte volte dedicando un intero canale TV al Televideo.

Già così comunque il Televideo si dimostra estremamente valido per fornire notizie lampo aggiornatissime di politica, cronaca, borsa,

sport, eccetera. Molto meno valido sarà invece Televideo come banca dati proprio per il suo peccato originale: l'unidirezionalità, che non consente di estrarre in tempi decenti una singola informazione da un grande repertorio di dati.

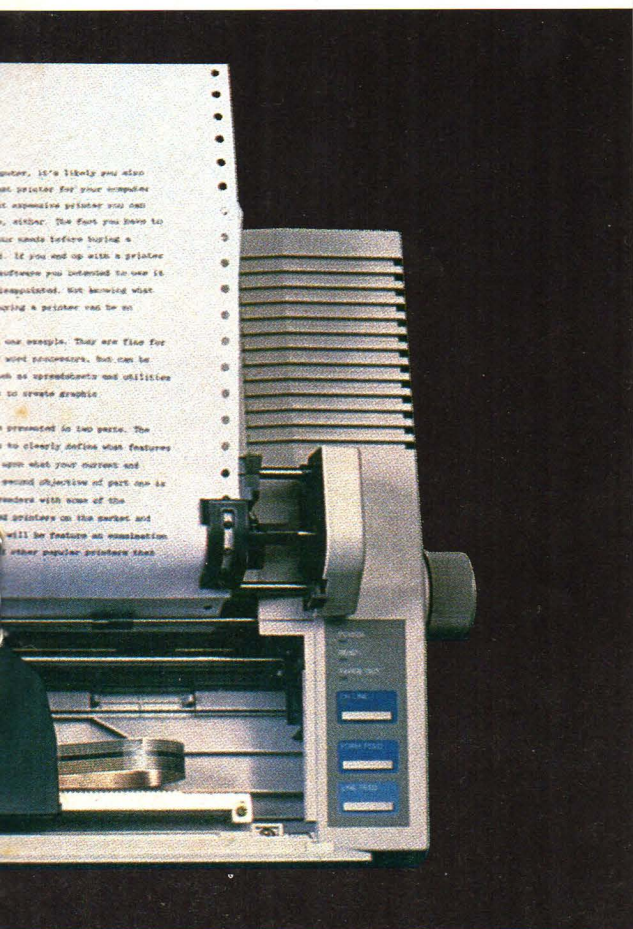
## Videotel

Le caratteristiche di Videotel sono del tutto diverse e devono essere ricondotte alla sua caratteristica di servizio che viene fornito tramite la rete telefonica. Videotel è quindi di esclusiva competenza SIP. Vediamo subito quali sono i suoi limiti. Intanto non è gratuito: per usufruire del Videotel occorre pagare un canone di abbonamento che si somma al canone telefonico fisso e gli scatti che la comunicazione Videotel comporta. In secondo luogo durante la consultazione di Videotel si resta staccati telefonicamente se si dispone di una sola linea. In terzo luogo, ma questo è un limite più che altro teorico, la caratteristica di essere un servizio telefonico impedisce in linea di principio l'utilizzazione da parte del 100 per cento degli utenti.

## I vantaggi

Ma vediamo i vantaggi che sono enormi, soprattutto potenzialmente. Videotel è un continente inesplorato: la maggior parte delle sue possibilità deve essere ancora scoperta. Ma vediamo di dare un'idea, per sommissimi capi del Videotel e delle sue caratteristiche. Fisicamente il servizio comprende:

- un elaboratore o un sistema di elaboratori elettronici centrale dove vengono immessi ed elaborati i dati. Questo sistema è in grado di espletare su richiesta anche dei servizi;
- la rete telefonica





— il terminale dell'utilizzatore comprendente, nella versione più semplice l'apparecchio telefonico, un modem, un terminale con tastiera alfanumerica con un decodificatore e l'apposito software di comunicazione. Al sistema si può naturalmente aggiungere una stampante per trascrivere fisicamente i dati che possono inoltre venire salvati dalla memoria del sistema.

### **Interattività**

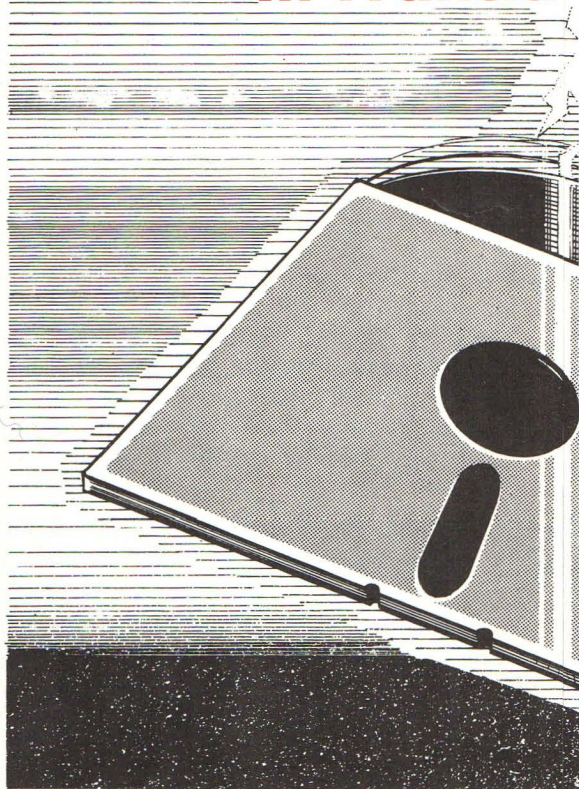
La presenza del terminale dell'utilizzatore collegato con il sistema centrale ci suggerisce subito che l'offerta del Videotel può essere enorme, perché la presenza del terminale con la tastiera per chiedere ci esime dalla necessità di aspettare che passi l'informazione desiderata. Il potere di chiedere, non ottenibile con un sistema di trasmissione basato sulle onde hertziane come la TV (ve lo immaginate un canale TV e milioni di canali radio assegnati ai telespettatori per dialogare?) ma normalissimamente ottenibile con il telefono, si chiama "interattività". Videotel è interattivo. Con Videotel quindi niente più accesso sequenziale. Al suo posto Videotel offre la possibilità di estrarre la pagina che ci serve, in computerese ci dà "l'accesso casuale ai dati" che amplia in enorme misura l'offerta della banca dati. Il Videotel, che pure è agli inizi, offre oggi già più di 100.000 pagine video di informazioni, che potranno diventare un milione, dieci milioni, cento milioni, senza nessun limite che non sia quello economico dell'inserimento dei dati. L'interattività è infatti il pregio fondamentale del telefono, che grazie ad essa ci permette già oggi di parlare con un abbonato scelto a caso tra le centinaia di milioni della intera rete mondiale.

### **Gateway**

È naturale quindi che le banche dati, queste vere e proprie enciclopedie elettroniche in grado di selezionare e fornire in un attimo notizie sempre aggiornate costituiscano l'ossatura dell'offerta Videotel. In ambiente Videotel esistono ormai numerose banche dati molto specializzate. Si può dire anzi che ne nascono ogni giorno di nuove, specializatissime nei più diversi settori dell'attività economica. Questo grazie soprattutto a un particolare sviluppo del Videotel, il Gateway.

Il Gateway, in italiano "porta di ingresso", consente all'abbonato del Videotel di accedere, previa immissione mediante tastiera di appo-

## **In Francia**



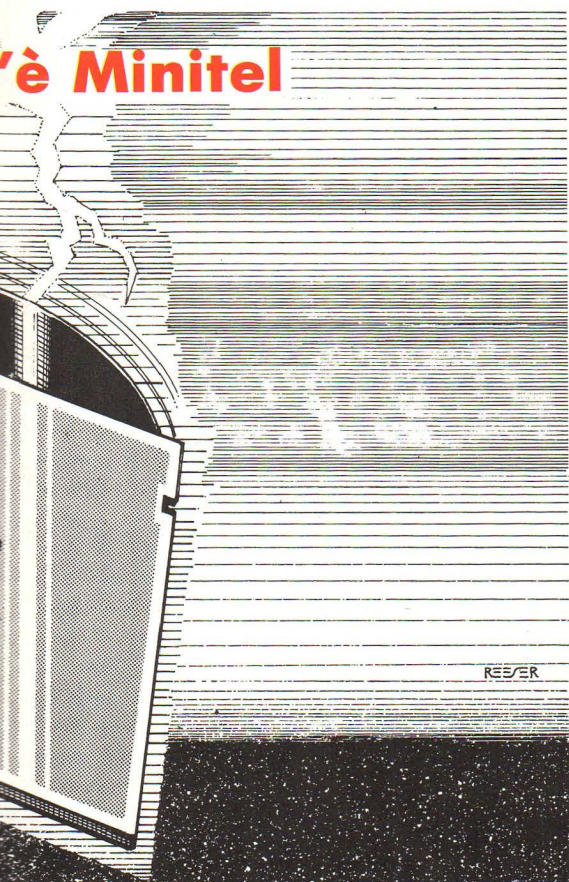
*La nazione più avanzata nel settore della telematica non sono gli Stati Uniti e non è neppure il Giappone. È invece la nostra vicina Francia.*

*La storia della telematica francese è esemplare. Inizia nei primi anni 70. A quell'epoca la Francia disponeva di una rete telefonica sorpassata, in netto ritardo sulle altre reti europee, italiana compresa. I francesi decisero allora di procedere a un investimento colossale, qualcosa come 24.000 miliardi di lire. La rete francese è stata portata all'avanguardia mondiale ma non basta: da buoni amministratori, i francesi hanno voluto fare aumentare le entrate telefoniche per rimborsare i debiti contratti.*

*Il normale traffico telefonico in fonia era d'altra parte molto prossimo al plafond. Occorreva trovare un ulteriore utilizzo per la rete tele-*



# è Minitel



*fonica. L'idea della DGT, la SIP transalpina, è stata di offrire ai più forti utenti al posto dell'elenco telefonico di carta un servizio di guida telefonica elettronica consultabile tramite un terminale, il "Minitel" appunto, dato in concessione gratuita all'utente privato e dietro un canone corrispondente a 15.000 lire mensili agli utenti aziendali. I vantaggi per l'utente: niente carta e un elenco telefonico sempre aggiornato e nazionale. All'inizio dell'estate 1985 i Minitel installati erano già 750 mila. Si prevede che entro la fine del corrente anno 1987 i Minitel saranno 3 milioni. Anche il traffico telefonico da Minitel è in forte aumento: originato per il 55 per cento dalle aziende esso cresce infatti di un sensazionale 17 per cento mensile. È evidente che questo aumento va in gran parte attribuito a servizi in Gateway e Mail-Box sul tipo di quelli descritti nell'articolo, che stanno imponendosi in maniera estremamente rapida.*

site parole chiave, a speciali servizi messi a disposizione da fornitori esterni sui loro computer. Il Gateway oltre a permettere la trasmissione di una o più pagine di dati in risposta alla richiesta dell'utente, consente all'utente stesso di rivolgere ai computer dei fornitori la richiesta di svolgimento di numerosi servizi speciali, concretizzando in enorme misura l'interattività del Videotel.

### **Pagine Gialle**

Tra i servizi di banca dati espletati in Gateway spicca già oggi in Italia quello delle Pagine Gialle Elettroniche. Le PGE, come vengono ormai chiamate per brevità, sono realizzate dalla SARIN, una consociata della SEAT.

Entrambe queste società fanno parte, come del resto la SIP del gruppo IRI STET. Le PGE memorizzano i dati fondamentali relativi a 800.000 aziende, tutte quelle in pratica che operano sul mercato italiano. Il grande vantaggio delle PGE non è quello della riduzione o meglio dell'abolizione di un grosso ingombro cartaceo e neppure quello, così importante, del continuo aggiornamento del repertorio, ma è secondo noi quello che per trovare i dati che ci interessano si possono usare ben 15 chiavi di ricerca ovviamente combinabili tra di loro: la ragione sociale, l'indirizzo, il CAP, il comune, la provincia, la categoria SEAT, il telex, il facsimile, i prodotti, l'attività, l'area di mercato, i marchi, l'export, l'import, i rimandi.

Le PGE costituiscono un'entità così importante e dagli sviluppi futuri così sicuri che sono state costituite come servizio autonomo e come tale vengono fornite. Per utilizzare le PGE non occorre quindi pagare il canone Videotel, ma basta pagare lo speciale canone PGE che mette a disposizione dell'abbonato un numero di scatti telefonici grosso modo corrispondente all'ammontare del canone stesso. Si può quindi affermare che le PGE costano all'utente medio suppergiù quanto una telefonata.

### **Mail-Box**

Un'altra importante prestazione, tipica del Videotel e che si va ad aggiungere al Gateway è la Mail-Box, letteralmente "Casella Postale". La Mail Box dà agli utenti la possibilità di scambiarsi dei messaggi tramite il computer del fornitore. La Mail-Box costituisce un ulteriore fattore di esaltazione dell'interattività del Videotel. Qui di seguito descriveremo per sommi capi non tanto i singoli servizi Videotel attualmente già forniti, citiamo a titolo d'esempio "Tempo Mare Neve" dal contenuto abbastanza evi-



dente o "Trasporti" un altro servizio relativo agli orari dei mezzi di trasporto, quanto gli indirizzi di servizio su cui si articola la strategia Videotel e che danno un'idea abbastanza chiara delle possibilità di questo grande strumento di lavoro, di studio e di informazione.

### **Telebanca**

Avrete già sentito parlare dei servizi di telebanca o "home banking". Con questo tipo di servizio l'utente del Videotel può collegarsi tramite Gateway con il sistema di elaborazione di una banca per effettuare direttamente tutta una vasta gamma di operazioni bancarie (resta in pratica esclusa solo l'erogazione del contante). Un sistema di chiavi elettroniche multiple assicura la massima riservatezza e l'assoluta inviolabilità del conto. In Italia il servizio esiste già, si chiama "Telebanka" e viene offerto dalla Banca Popolare di Milano. Con Telebanka il cliente può chiedere tutte le informazioni relative alla propria situazione contabile o dare disposizione per l'esecuzione di tutte le operazioni che, contanti a parte, si fanno allo sportello, con il vantaggio di poterle fare 24 ore su 24, sette giorni della settimana su sette.

### **Teledidattica**

Un altro servizio che si effettua tramite Gateway è quello della teledidattica, la telematica nella scuola. "Telescuola", come viene chiamato in Italia questo servizio Videotel ha terminato ormai la sua fase sperimentale condotta in due istituti: una media dell'obbligo e una media superiore di Roma. Gli sviluppi di Telescuola sono potenzialmente enormi. Basti pensare alla grandissima mole di informazioni che devono essere trattate per la realizzazione del prodotto "istruzione" e all'estrema capillarità territoriale del sistema scolastico. Anche il servizio di teledidattica viene svolto in Gateway tramite un sistema di elaboratori gestito dal ministero della Pubblica Istruzione.

### **Teleprenotazioni**

Sempre tramite Gateway si può effettuare un servizio di prenotazione di posti a teatro, in albergo eccetera, con conferma immediata della avvenuta prenotazione. Tale servizio è già operante in Inghilterra con qualcosa come 1500 terminali in altrettante agenzie di viaggi.

### **Teleacquisti**

Tramite Videotel si potrà fare tranquillamente lo shopping senza muoversi da casa. Su pic-

cola scala e limitatamente al rapporto grossisti-dettaglianti questo servizio è già operante in Francia dove i membri di una catena di negozi possono fare ordinazioni elettroniche a un grossista centrale. E di questi giorni la notizia dell'accordo raggiunto qui in Italia tra la Montedison e la STET per un servizio di teleacquisti che ha come intendimento finale quello di collegare gli 800 mila esercizi commerciali italiani, inclusi grossisti, distributori e dettaglianti con circa 22 mila aziende produttrici per la fornitura dei beni da commercializzare.

### **Posta Elettronica**

Utilizzando Gateway e Mail-Box gli utenti di Videotel possono comunicare tra di loro tramite il computer di un fornitore che funge da centrale di smistamento dei messaggi. Questo servizio che dà il massimo rilievo alle caratteristiche di interattività del Videotel non poteva non interessare il ministero delle PP.TT. Italiane che sta portando avanti un importante lavoro normativo e tecnico per affiancarlo alla normale posta tradizionale.

### **Telemedicina**

Un altro esempio di applicazione di grandissima importanza è quello della Telemedicina. Anche in questo caso Gateway e Mail-Box co-

## **Il telefon**

*Il servizio telematico è il primo vero grande progresso in tema di servizi telefonici per il grande pubblico offerti dalle società telefoniche europee dopo l'introduzione della commutazione automatica.*

*Negli Stati Uniti il telefono sfrutta già da tempo il computer per tutta una serie di servizi dove il computer (che è nato proprio in casa delle società telefoniche) non si vede ma dove è di vitale importanza. I 75 milioni di abbonati al telefono degli USA hanno per esempio a disposizione il "collect" un sistema comodissimo per telefonare in teleselezione da qualsiasi apparecchio di cabina pubblica addebitando la telefonata a chi viene chiamato: non occorre portarsi sempre appresso una tascata di monete o di gettoni. Oggi questo servizio viene esteso a qualsiasi apparecchio, pubblico o*



stituiscono prestazioni fondamentali. Telemedicina, la cui messa a punto richiederà certamente un grande sforzo intellettuale e organizzativo, consentirà la fornitura di una consulenza specialistica immediata in tutti quei casi in cui la velocità diagnostica può veramente salvare delle vite umane, pensiamo soltanto agli avvelenamenti.

Telemedicina fornirà altresì servizi di carattere più logistico-amministrativo, ma ugualmente vitali ai fini degli esiti terapeutici: basti pensare a quei pazienti particolari, gli ustionati, i trapiantandi, gli affetti da malattie rare che potranno venire smistati nei diversi centri specializzati disponibili con la massima tempestività e razionalità.

Telemedicina fornirà inoltre un servizio di consulenza e di informazione ai singoli sanitari che ne faranno richiesta.

### Come si usa

Il Videotel, che presenta i dati richiesti sullo schermo di un monitor o di un normale TVC in modo alfanumerico (24 righe per 40 colonne) o in modo grafico (alfamosaico) è di facilissimo uso. Il suo software è stato studiato proprio per consentire l'uso del sistema da parte di un'utenza priva di una specifica preparazione informatica. Per fare questo si è concen-

trata al massimo "l'intelligenza" nel sistema. Per usare il Videotel occorre fisicamente un terminale dotato di modem che viene noleggiato dalla SIP. Invece del terminale si può usare un personal computer che va anch'esso dotato di modem da noleggiare in SIP. L'adozione dell'una o dell'altra soluzione: terminale SIP o personal computer dipende da numerosi fattori che vanno attentamente valutati. Il terminale SIP non richiede investimenti perché viene concesso in affitto dietro il pagamento di un canone mensile. D'altra parte il personal computer di proprietà fa risparmiare questo canone e si dimostra particolarmente vantaggioso quando si tratta di sottoporre a ulteriore elaborazione i dati ottenuti dal Videotel, oppure, come nel caso del servizio di posta elettronica, quando occorre per ragioni di uniformità ASCII, un programma di elaborazione testi (word processor) residente nel computer o caricato in memoria. Il dilemma: terminale a noleggio-computer di proprietà; potrà pendere a favore del computer ora che vengono immessi sul mercato home computer molto più economici dei personal ma realizzati in standard assai progrediti (MSX per esempio) con word processor residente, eccetera, atti a garantire il perfetto svolgimento delle operazioni Videotel oltre a quelle tipiche dei più progrediti home computer. I più validi tra questi home computer sono del resto già omologati dalla SIP per il funzionamento in ambiente del Videotel.

### Conclusione

I due servizi Videotel e Televideo avranno indubbiamente una favorevole influenza sul mercato dell'elettronica di consumo. L'impatto di Televideo sarà secondo noi più immediato e si rifletterà sulla vendita dei televisori dotati di decodificatore. Videotel avrà un'azione più diluita nel tempo, un tempo comunque breve, paragonabile a quelli a cui l'accoppiata elettronica-computer ci ha abituato. Indipendentemente dall'aumento delle vendite di home computer, di monitor, di televisori, Videotel avrà comunque un effetto immediato: quello di aggiungere una valenza di utilità reale al computer familiare. Alla triade tradizionale delle utilizzazioni suggerite per gli home computer: gestione domestica, aiuto nello studio delle materie scolastiche tradizionali e dell'informatica, giochi, si aggiunge ora e con una forza di persuasione ben maggiore, la proposta di utilizzazione dell'home computer per mettersi in contatto con il mondo esterno.

## negli USA

*privato che sia. Questa facilitazione è stata recepita tra l'altro da compagnie come la TWA o la Hertz che utilizzano speciali prefissi che consentono ai clienti di prenotare i loro servizi senza l'onere della chiamata telefonica.*

*Un altro servizio che forse avrete notato nei film o nei telefilm è la chiamata in attesa: se, mentre state telefonando, qualcuno vi chiama sentite un segnale nella cornetta. A questo punto basta premere la forcella per parlare con il nuovo interlocutore, tornando con la stessa procedura, quando si vuole, alla conversazione precedente. Con il "Call forward" si può invece predisporre il telefono in modo che una chiamata indirizzata a un determinato numero venga smistata su di un altro numero (si chiama qualcuno a casa e il chiamato riceve la telefonata in ufficio).*



È arrivato dall'Italia il gioco della dama dal quale sicuramente non vorrai ricevere alcuna sconfitta. Draughts Genius è la prima distribuzione col nuovo marchio Hewson, ma non affliggerti non è una forma di copertura per distribuire vecchi giochi come nuovi, non sono solo più economici.

Con Mastertronic che dirige l'affare, Hewson ha promesso una offerta regolare di giochi di alta qualità ad un prezzo davvero conveniente per non dire ridicolo. Infatti, Draughts Genius costa in Inghilterra solo 2,99 sterline ed è comunque una proposta di buon gusto.

È composto da 8 livelli di difficoltà ed il tuo avversario è naturalmente il computer che partecipa al gioco con le sembianze di Einstein. Il tutto è realizzato piuttosto amabilmente con grafici brillanti e colorati. Il suono del violino annuncia il tuo turno oppure ti segnala che hai fatto una mossa errata.

Il nostro Einstein poi, è talmente reale che mentre pensa e si concentra, si gratta la testa (e lo schermo diventa blu). Inoltre, sembra annoiato se prendi troppo tempo nelle tue decisioni.

Tu muovi sempre le pedine nere e cominci per primo. Gran parte dello schermo è occupato dal tavolo da gioco e quindi ti viene offerta una prospettiva ed una veduta più chiara dei movimenti rispetto ad altri giochi simili peraltro più costosi.

Le mosse possono essere fatte con il joystick sul quadro di comando e tramite un primo suono puoi scegliere la pedina, con uno doppio il quadrato richiesto.

Questa modalità d'azione ti permette di correggere una mossa errata e cambiare così la tua prima intenzione.

Sullo schermo appare costantemente il numero delle mosse aggiornate, a quale livello ti trovi ed il tempo trascorso.

Nonostante l'illustre avversario, tutti i geni hanno dei punti deboli e questo non fa eccezione; quindi, datti da fare per escogitare possibili astuzie e volgere il gioco a tuo favore.

Penso, inoltre, che i primi livelli siano abbastanza facili, ma dal 5° livello in poi sinceramente non sono stata in grado di battere Einstein.

Ricordati comunque che riuscire a battere una macchina riempie di soddisfazione tanto più che con questo gioco ci è data la possibilità di divertirci a poco prezzo!

**Cristina Barigazzi**

# Draughts





# Thoughts Genius





**SPECIAL**  
32 PAGINE  
A COLORI

# MAGNIFICI I SETTE

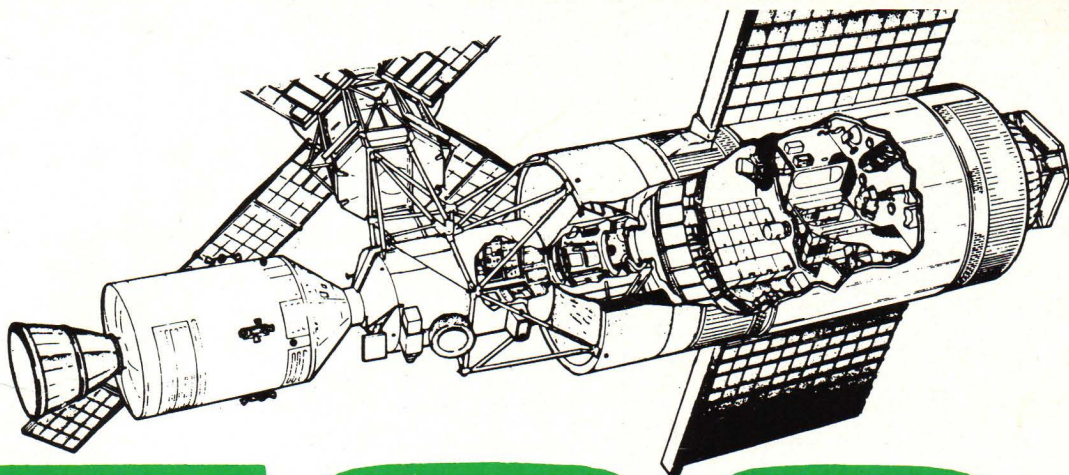
PER IL CBM 64 - N. 31 - in edicola il 2 febbraio

**È IN EDICOLA!**

NEW  
**SPECIAL  
PLAYGAMES**

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 6 - in edicola il 2 Febbraio





# EOS

Ora che il programma spaziale americano è andato in malora, le teste d'uovo della Nasa potrebbero baloccarsi per qualche anno (fino al prossimo lancio) con EOS (iniziali di Stazioni Orbitali Terrestri) che è un gioco davvero vasto. Se avete un sacco di tempo a disposizione e amate l'intralazzo, ecco il gioco per voi. Tanto per far capire quanto è grande, gli scenari di gioco sono sette, sono intercomunicanti e diventano man mano più difficili. Malgrado la confezione affermi che ci vogliono dalle due alle quaranta ore per finire, andando senza fretta potreste anche metterci fino a 300 ore! I giocatori possono essere fino a un massimo di quattro.

Le quattordici pagine del manuale sono totalmente incomprensibili, i dischetti sono tre, più un dischetto-missione che dovete formattare e copiare prima di ogni nuova partita. Insomma, per i soli preparativi ci vogliono venti minuti!

EOS è un gioco di strategia spaziale in cui dovete costruire delle stazioni spaziali a fini di lucro: come dice la confezione, "Il profitto è la madre dell'industria spaziale". Costruite le stazioni, collegherete ad esse una varietà di moduli, i quali hanno delle funzioni per le quali gli utenti pagheranno. Farete quindi un sacco di soldi e passerete a un livello tecnologico più

elevato, grazie al quale costruirete stazioni sempre più specializzate ed avanzate entrando in scenari sempre più lucrosi e difficili.

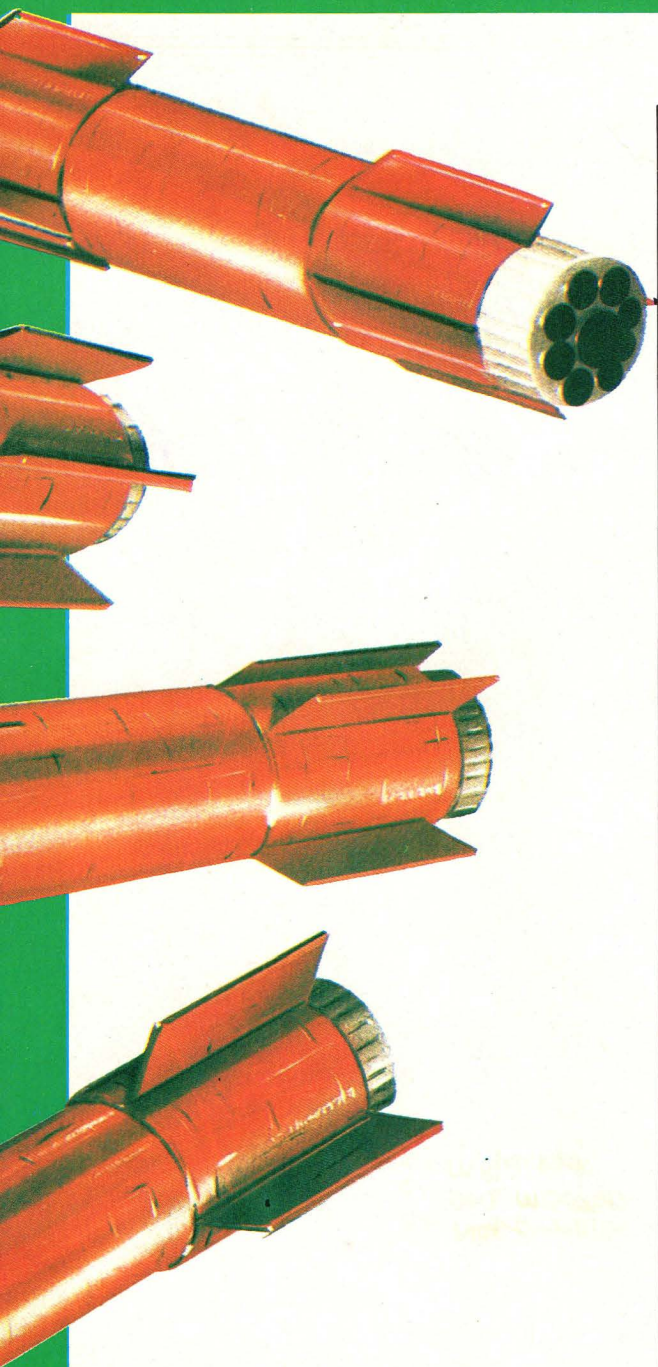
Costruire le stazioni è un po' come unire i pezzi di un puzzle. Ogni modulo ha uno o più punti di connessione e va piazzato su un ampio reticolo. Non si tratta di una mera formalità: disponendo i moduli con leggerezza esaurirete le connessioni e dovrete comprarle a caro prezzo. Una volta piazzato, il modulo non si può più spostare.

I moduli sono di due tipi: ricerca-commercio e supporto. Prima di poter collegare dei moduli ricerca-commercio a una stazione, occorre che il numero prescritto di moduli supporto sia già collegato. Perché i moduli ricerca-commercio diventino attivi vi occorrerà un numero adeguato di moduli di comando, logistici, energetici e GGym (cibo e ginnastica). Se commetterete degli errori, dei messaggi vi avvertiranno.

Le funzioni commerciali sono sedici, ciascuna coi propri moduli, e sono tutte listate in termini di funzioni e attività, costi ed esigenze dell'operazione. Alcuni moduli non sono disponibili finché non avete raggiunto un livello tecnologico elevato.

A parte le esigenze materiali, prima di decidere quali moduli ricerca-commercio collegare alla





vostra stazione bisogna analizzare il mercato per vedere se vi sia o no domanda per un certo tipo di operazione. I moduli possono essere commerciali o di ricerca: la ricerca è più rischiosa, ma comporta profitti più elevati. Le informazioni sul mercato sono sempre disponibili, e così pure le statistiche sulla performance di ciascuna funzione, la vostra posizione finanziaria e quella degli altri giocatori: peggio che leggere "Il Sole-24 ore"!

Come è inevitabile, c'è di mezzo una banca, presso la quale potete chiedere un prestito, depositare i vostri profitti e saldare i debiti per cominciare a costruire altre stazioni. Quando vi sarete impraticitati del gioco (tra un annetto!), potrete fare pubblicità alla vostra impresa, trovare uno sponsor e trattare con gli altri giocatori.

In EOS, ogni giocatore ha un "gioco" in cui far soldi per ogni trimestre della partita. Dato che la prima partita ("Ricerca") dura due anni, ciascuno ha diritto a otto giochi. Il manuale vi guiderà passo a passo nel gioco. Dopo ogni trimestre e alla fine dell'anno, ogni giocatore potrà vedere la propria situazione: vince chi ha guadagnato di più.

Se giocate contro il computer, potrete vedere fuggacemente la stazione che esso ha costruita: se siete lesti, potete vedere i moduli usati e cercare di surclassarlo.

Nella fase avanzata (sempre che si abbia guadagnato abbastanza nella prima partita), si passa a progettare per il futuro. Lo scenario successivo si intitola "Bacino di carenaggio", che è proprio ciò che costruirete per essere pronti alle partite successive, in cui costruite delle navi da carico e dei Jupiter Explorer, cioè le sonde inviate ad osservare gli altri pianeti del sistema solare.

Negli scenari più avanzati bisognerà mettere in salvo una colonia su Marte, costruire una base sulla Luna e poi una colonia spaziale in orbita attorno alla Terra. Nella partita finale, "Alla ricerca della vita", si giunge al massimo: avete dieci anni a disposizione per trovare tracce di vita nel sistema solare.

Tra parentesi, la confezione afferma che EOS si basa sulle proiezioni della NASA per i prossimi 50 anni: ora sappiamo che sono tutti matti! In ultima analisi, non si sa bene cosa dire di EOS: certamente è un gioco in cui è difficile "entrare", ma del resto è proprio la sua difficoltà a consentire tante ore di gioco. I menu sono numerosi e offrono una pletora di informazioni addirittura sconcertante, ma anche questo è necessario per conferire al gioco ricchezza e profondità. C'è insomma un sacco da leggere — ma la leggibilità non è favorita dallo stupido "alfabeto spaziale" impiegato. EOS è impressionante per vastità e complessità, ma piacerà solo a chi è disposto a immergersi totalmente in un gioco e a dedicarvi un sacco di tempo. I patiti del joystick bollente faranno invece meglio a starne alla larga.



# DELIVERANCE



Come Exolon, questo gioco esonera da ogni tentativo di mappa.

Deliverance si svolge su uno schermo a scorrimento orizzontale con pareti e sporgenze distinte da ombre contro una base di vulcani in eruzione. Attraverso questo ostacolo la corsa muove il vostro robusto piccolo spazio-persona. La prima cosa che notate è che lo scenario scorre costantemente, se muovete o no, e se state in piedi la parte sinistra dello schermo vi farà sbattere contro la parete più vicina.

Questo è uno dei giochi da giocare seduti, ma muovendovi sempre tenendo con un occhio allo sfondo, assicurandovi di non muovervi così velocemente che non possiate vedere cosa c'è davanti. Partite raccogliendo parecchia potenza di fuoco camminando nei pressi delle armiraggio, e poi arrampicatevi sulla parete successiva e cominciate saltando dalla piattaforma mobile sopra le mine, guardando il fuoco e sparando granate ai nemici in arrivo.

Avete cinque vite per gioco ed accumulate un punteggio uccidendo il nemico, che in valuta è di 1 a 100. Ci sono sei livelli di circa 30 schermi ciascuno, proseguite in ogni livello segnalato dal radar sul pannello sotto lo schermo. Ciò è tutto quello che c'è da dire ed è abbastanza per proseguire. Quanto sopra è facile come sperare nelle difficoltà di un movimento veloce del trasportatore a cinghia, ma, quando state per sparire, utilizzate ancora un piccolo colpo, segnando un punteggio più alto, e siete in gara per un'altra ora.

La vera "ciliegina" sulla torta tuttavia, sono le due opzioni dei due giocatori dove l'astronauta Jim è collegato al robot Bob per alcune azioni simultanee e competitive.

**Marzio Zucchi**



**QUESTO MESE  
IN EDICOLA**

**IL NUOVO NUMERO di:**

**CBM 64 HIT  
PARADE**

**30**

**GIOCHI**

**FAST LOADING  
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU



# VENDO COMPRO CERCO TROVO

- Vendo per C16 a L. 35000 cassetta giochi (24) + corso Basic (libro + cassetta) vendo per C128 traduzione manuale in italiano a L. 30.000 + altro libro a L. 20.000 tutto in contrassegno. Cumini Stefano - Via Albisetti 22 - Tradate (VA) - Tel. 0331/845754.
- Vendo ultime novità per CBM 64 al prezzo sbalorditivo che varia dalle 2000 alle 6000 a seconda dei giochi: Ghost'n Goblins e Hot Wheels a prezzi stracciati. In arrivo Dragon's Lair. Di Marco Cristiano - Via Dante 62 - Pontecurone (AL) - Tel. 0131/884679.
- Cerco Dragon's Lair, Winter Games, Ghost'n Goblins, Ping Pong, Rugby, Infiltrator, Uridium, Beach Head tutti su nastro e a prezzi modici. Francesco Apollaro - Via Magella 6 - Scalea (CS) - Tel. 0985/221690.
- Per CBM 64 compro a prezzo trattabile il programma su cassetta che lo trasforma in ZX Spectrum 48K. Telefonare ore serali. Andrea Cavalli - Via P. Toselli 64 - Legnano - Tel. 0331/593309.
- Vendo Slalom, Gran Master, Star Trek, Sea Wolf, Burger Time, Piano, Moog Bioritmi, Test a L. 250. Marco Boriello - Via Gemito 34 - Napoli - Tel. 366297.
- Cerco Floppy Disk Drive per CBM 64, cerco inoltre i seguenti giochi: Dragon's Lair (solo nella versione simile al gioco da bar), Summer Games II, Winter Games e gli altri migliori giochi per CBM 64. Stefano Bollini - Via Gorizia 19 - Limbiate (MI) - Tel. 02/9961700.
- Compro giochi per CBM 64 come: Winter e Summer Games, Strip Poker 3, 4, 5, Punch Out, ed inoltre il Calcio con i rigori e le punizioni. Ivan De Vincentis - Via Ruggiero 13 - Vibulasio Caserta - Tel. 0823/990038.
- Vendo per Commodore 64/128 favolosi giochi importati dalla Germania e dall'Inghilterra. 50 giochi a L. 20.000 tra cui: Bruce Lee, Kung Fu Master, Rambo, Commando, Calcio, Pit Stop, Super Car, Decathlon, Totocalcio, Popeye, Zorro, Superman, Winter Games, Karate, Idolo d'oro e tanti altri bellissimi giochi. Marco Festa - Via F. Bottazzi 70 - Napoli - Tel. 7661368.
- Incredibile!! Aprite bene gli occhi, il Club Commodormania apre di nuovo le iscrizioni. L. 10.000 annuali, per far parte del Club più fantastico che esista. Notiziario bimestrale, sconto del 20% sul nastro Software e tante altre facilitazioni. Club Commodormania - Via delle Romite 8 - Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.
- Vendo tutto per il C64: Dragon's Lair, Space Ace, Ghost'n Goblins, tantissimi sports per tutti i tipi di olimpiadi e tutti i tipi di Karate. Davide Tardini - Via D.L. Sturzo - Formigine (MO) - Tel. 059/557082.
- Straordinario. Vendo a buon prezzo giochi Laser, Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox. Inoltre possiedo una vasta scelta di giochi e utility per C64/128, tra cui Mad Max, Isepic, Turbo Dos. Petrolillo Leonardo - Via Amatruda Pal. Pugliese - 88074 Crotone (CZ).
- Vendo fantastici giochi e utility a L. 1200 e 1800 inviatemi lista e cassetta concorderemo per un eventuale sconto. Inoltre se richiederete cassetta completa da voi inviata prezzo invariato di L. 30.000. Luca Franzolin - Via Mameli 3 - Limbiate - Tel. 02/9965117.
- Vendo i seguenti giochi per CBM 64: Dragon's Lair II, Catch, Commando, Ghost'n Goblins, Arkanoid, Kung Fu Master, Bomb Jack, Hyper Cross, Leaderboard, Mario Bros, Pit Stop, Spy Vs Spy, Strip Poker. Costa Giuseppe - V.le Tre Venezie 32 - Monselice (PD) - Tel. 0429/73015.
- Compro per CBM 64 gioco: Gun Smoke (Western) come quello del bar originale. Sono disposto a pagarlo fino a L. 20.000. Pasquino Giancarlo - V.le Principe di Napoli - Benevento - Tel. 0824/21083.
- Vendo stupendi Games per C64 originali, prezzi stracciati. Uridium, Ninja II, Parallax, Winter Games, Green Beret, Karate, Leader Board, Cauldron, Dragon's Lair, Ghost'n Goblins ed altri. Adriano Avecone - Via Protopisani 5 - Atrani (SA) - Tel. 089/871042.
- Compro Dragon's Lair su nastro per CBM 64. Prezzo modico. Posso anche scambiare con oltre 400

**In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

- programmi. Stefano Mariotti - Via Roncinella 34 - Firenze - Tel. 605567.
- Vendo giochi per CBM 64: Dragon's Lair, Ghost'n Goblins, Green Beret, Supercycle, Championship Boxing e tanti altri. Malfatti Fabio - V.le Liguria 101 - Taranto - Tel. 099/311869.
  - Vendo giochi per CBM 64 a L. 1500 ultime novità e vendo anche utility. Gaetano Scordo - Via Veneto 11/B - Milano - Tel. 02/7531216.
  - Cerco disperatamente giochi per C64 tra cui: Spy Hunter, Staffa, Karate, Iper Olimpiadi. Sono pronto a scambiarmi con altri bellissimi giochi. Mirko Scandellari - Via Pra Darena - Reggio Emilia - Tel. 20438.
  - Vendo per CBM64 solo su disco: Gauntlet 2, Saracen, Enduro Racer, Delta, Quarter, Wonderboy, Samurai, Trilogia, Aliens, Fair Light. Greco Alessandro - V.le Virgilio 20 - Taranto - tel. 099/91458.
  - Cerchiamo nuovi giochi per il Club Italia il più fornito di Siracusa. Ogni tuo desiderio o richiesta sarà esaudita. Per ulteriori informazioni telefonare ore pasti a: Massimo Laudani - Via Filisto 150 - Siracusa - Tel. 0931/30212.
  - Cerco programma di musica e scambio moltissimi giochi su Floppy Disk tra cui: Ghost'n Goblins, 007 Zona Mortale, Exploding, Fist II, Baseball, Break dance ecc. Bruno del Prete - Via Gallazzi 26 - S. Maria C.V. - Tel. 0823/795781.
  - Vendo giochi come Dragon's Lair, Dracula, Zaxxon III, Dante, Jungle Match, Karate, Wonderboy, Corto Circuito, Karateka, Supercycle ecc. Cupo Antonio - Via Matteotti 12 - Fornaia - Tel. 0771/25588.
  - Vendo giochi su disco per CBM 64 a prezzi bassissimi. Ho le ultime novità.

- Donatelli David - Via Fontanile Arenato 276 - Roma.
- Per C64 e S.48K la premiata ditta Leo Pao associazione offre moltissimi giochi ed utility. Alcuni nomi: Match Day, School Daze, Rocky, Horror Show, Summer e Winter Games, Impossible Mission ecc. Carbone Leonardo - Via Longo 5 - Imprumeto - Tel. 2313794.
  - Cerco disperatamente il N. 10 di Special Program e sono disposto a pagarlo il doppio del suo prezzo o a scambiare con un altro numero. Marcello Colla - Via dei Farnese 9 - Parma - Tel. 0521/36576.
  - Compro espansione di memoria da 8K a 16K. Ghinzelli Juri - Via I° Groppi 20 - Parma - Tel. 598725.
  - Vendo giochi su cassetta per C64 a sole 5000 l'uno, giochi fantastici nuovi e vecchi. Garantito il funzionamento. Tarpanelli Gianluca - Via del Popolo 17 - Bastia Umbra - Tel. 8000712.
  - Cerco Commodore 64 con Drive e registratore al miglior offerente max L. 300.000 con tastiera nuova e in buone condizioni. Simone Rubbo - Via Trieste 63 - Buguggiate (VA) - Tel. 457506.
  - Compro programma che trasformi lo Spectrum in CBM 64 ed inoltre comprino i seguenti giochi: Formula 1, Sabouter, Tarzan, pago fino a L. 900 per gioco. Massimo Vallari - Via Roma 49 - Merano - Tel. 0473/34490.
  - Compro cassetta per Vic 20 a prezzi stracciati e registro anche giochi fantastici. Spedire cassetta e rimborso spese postali, e in più spedire L. 1000 per ogni gioco da registrare. Antonio Mancini - Via R. Balsamo Crivelli 124 - Roma - Tel. 4384743.
  - Vendo duplicatori anche per duplicare programmi turbizzati con o senza leader pulsante. Vendo anche circuiti elettronici per migliorare lo Spectrum. Favale Marco - Via Ercolano 1 - Milano - Tel. 323652.
  - Dalla Sud Soft tutte le migliori novità del mercato Software per CBM 64. California Game, Sabouter II, Supper Soccer, Zolo, Conflict in Vietnam, Airwolf II e tantissimi altri stupendi giochi e utility. Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - Cellamare (BA) - Tel. 080/651750 - 0835/759053.
  - Vendo Vic 20 come nuovo + registratore + Joystick + libro giochi + 15 giochi + 7 cassette da registrare a L. 220.000. Michele - Via Monte Popera 16/50 - Milano - Tel. 515377.
  - Vendo per CBM 64 migliaia di programmi. Inoltre per l'autunno-inverno '87-88 una splendida promozione ti permetterà di ricevere oltre a splendidi giochi e utility magnifici regali. Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - Cellamare (BA) - Tel. 080/651750 - 0835/759053.
  - Vendo per Spectrum Plus + Disk Drive Discovery 1 + interfaccia duplicazione programmi. In omaggio più di 200 programmi. Bellucci Ernesto - Via Nagy 18 - Ferrara - Tel. 0532/63848.
  - Attenzione cerco giochi super per il super ZX Spectrum solo se buona grafica. Mandatemi la lista col vostro indirizzo. Alessandro Podestà - Via Salutati 7 - Milano.
  - Cerco urgentemente programma per caricare giochi CBM 64 su ZX 48K Spectrum. Brunati - Via Carso 6 - Como Albese - Tel. 031/426234.
  - Vendo 3000 video game e utility. Dispongo di oltre 3000 programmi fra videogame e utility. Ultimissime novità dall'Inghilterra ed USA. Vendo su disco o cassetta 20 programmi a L. 10.000. Garantisco serietà. Luca Bellin - P.za Vittoria 5 - Ormelle (TV) - Tel. 0422/745187.
  - Vendo sola zona Triveneto Console Intellivision + 5 cassette gioco (Soccer, Tennis, Snafu, Shark, Popeye) a L. 219.000. Luca Ardri - Via Verona 12 - Fumane (VR) - Tel. 045/7701732.
  - Cerco Floppy Disk Vic 1540 per Commodore 64 a un prezzo ragionevole. Telefonare a: Allora Marco - Via Lino Fortuna 6 - Rivaporo Chieri - Tel. 011/9469524.
  - Vendo per Commodore 64: copiatori, utility e giochi ultime novità. Stefano Lugnan - Via Marziale 18 - Montalcone - Tel. 40244.



- Vendo fantastici giochi a L. 2000 cad. Alcuni titoli: Dragon's Lair, Cobra, Future Knight, Scooby Doo, Legend of Kage, Donkey Kong, World Games, Space Harrier, Gauntlet ecc.
- Federico Boezio - Via Durazzo 5 - Milano - Tel. 02/2152101.
- Cerco disperatamente Pitfall I, II sono disposto a scambiarli con programmi e giochi che possiedo oppure comprarli. Vendo anche giochi a scelta tra cui: Ghostbuster, Paperboy, Decathlon, Baseball ecc.
- Marco Ghiori - Via Turri 33 - Scandicci - Tel. 2577734.
- Cerco Soccer con rigori inoltre Dragon's Lair II, Gioco 1832 e 1843 su disco e cassetta.
- Davide Bassanelli - Via M. da Caravaggio 7 - Pontenave - Tel. 035/572053.
- Cerco istruzioni su Visitors e Miami Vice. Attenzione pagherò L. 1000 per le istruzioni di ciascuno dei due giochi.
- Marco Bissolati - Via Berchet 54 - Brescia - Tel. 315082.
- Vendo a buoni prezzi, ma posso anche scambiare giochi come: Rambo, Catch, Boxe, Raid Over, Kung Fu, Pit Stop, Labirinth, Commando, Basket ecc.
- David Fabbri - Via Martini - Firenze - Tel. 055/605057.
- Vendo 100 fantastici giochi per CBM 64/128 a L. 80.000 contrattabili (cassette comprese) L. 1000 cad.. Ogni 10 giochi uno in regalo.
- Giuseppe Scagliani - Via Modena 17 - Canicatti (AG) - Tel. 0922/855920.
- Con Neurosoft gira la testa. Salve sono della Neuro e vorrei proporvi un compilation di giochi per 64, tra cui: World Games, Mickie, Trap dor, Party ware, Exploding Fist III, Stallone, Super Cycle, Green Beret ecc.
- Petruziello Daniele - Via A. Di Meo 6 pal. - Avellino - Tel. 0825/71710.
- Cerco giochi per il CBM 64 come Elite, Rambo II, Rocky IV, View To a Kill, Zorro, Conan, Luna Park

- ecc.
- Paolo - Via Roma P. Orchidea - Teverola - Tel. 8118754.
- Vendo giochi per CBM 64 come: Gauntlet, Legend of Kage, World Games (Turbo) Cobra, Space Harrier, Dragon's Lair, Spy Vs Spy, Tarzan ecc.
- Fabio Malfatti - V.le Liguria 101 - Taranto - Tel. 311869.
- Comprò giochi per CBM 64 come: Paperino, Visitors e Kung Fu.
- Montrucchio Cristiano - Via Asti 14 - Antignone Asti - Tel. 205145.
- Vendo giochi come Dragon's Lair I, II, Cobra, Jailbreak, Gauntlet, Camelot Warrior, Space Harrier, Legend of Kage, Ye Ar Kung Fu.
- Laneve Cosimo - Piazza V. Emanuele - Massafrà (TA).
- Vendo giochi per CBM 64 novità come: Dragon's Lair 1, 2, Impossibée Mission, Paperboy, Scooby Doo, il prezzo è trattabile su disco e cassetta.
- Ilaria Montermini - Via Pascal 16 - Parma - Tel. 494609.
- Cerco Dragon's Lair al laser possibilmente su disco da L. 50.000 in giù.
- Francesco Lombardi - Via del Cimitero - Perugia - Tel. 45888.
- Comprò Colossus Chess per CBM 64 su cassetta con relative spiegazioni d'uso.
- Carlo Gallone - Casella Postale 27 - S. Felice Circeo - tel. 0773/522245.
- Attenzione! Vendo bellissimi giochi per C64. Tra i più belli: Scooby Doo, Dragon's Lair, Ye Ar Kung Fu, Labirinth, Space Harrier, Flash Gordon, Cobra ecc.
- Stefano Testoni - Via S. Stefano 29 - Melara - Tel. 0425/89114.
- Vendo sofisticato Modern velocità di trasmissione Videotel, Auto Answer, Auto Dial.

- Francesco Toscano - Via Salici 17 - Legnano - Tel. 0331/597054.
- Vendo Currah Microspeak con manuale in italiano, Digital Tracer originale, ultima versione mette su Kempston Disk, vendo moltissimi manuali di programmi per Spectrum tradotti in italiano da me, mappe e soluzioni di avventure per CBM 64.
- Francesco Toscano - Via Salici 17 - Legnano - Tel. 0331/597054.
- Comprò e cerco Commodore 64 trasforma testo con registratore e manuale a prezzo onesto.
- Morandi Giovanni - S. Francesco 82 - Cislago - Tel. 02/96320367.
- Vendo ultimissime novità per C64 a L. 500 cad. su disco e cassetta tra cui: Dragon's Lair, Gauntlet, Howard the Duck, Terra Cresta, Ye Ar Kung Fu, Super Cycle e tanti altri.
- Fattini Federico - Via Morandi 8 - Meldola - Tel. 0543/491021.
- Comprò per CBM 64 questi giochi, Commando, Rambo, Dragon's Lair, Mission Impossible, Ghostbusters a prezzo non troppo alto.
- Filiberto Arena - Via Cerrone 7 - Villardora (TO) - Tel. 9359015.
- Cerco giochi sportivi come Fist II, Tenth Frame (Bowling), Leader Board (Golf), Tag Team, Wrestling (Catch), Summer Games, World Games.
- Michele - Via Du Four 4/7 - Cornigliano Genova - Tel. 607349.
- Vendo su disco molti giochi a scelta appena usciti come: Xevious, Fist II, Dragon's Lair, Gauntlet, Super Cycle ed altri a prezzo L. 9000 un disco inciso su entrambe le facce.
- Baldacci Sauro - Via A. Volta 13 - Sovigliana Vinci - Tel. 0571/509852.
- Comprò giochi per C64 a buon prezzo.
- Massimo Palmieri - Via Lago Di Nemi, 86 - Taranto - Tel. 099/521389.

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano**

**SPECIAL PROGRAM N. 40**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_



● Vendo programmi per C64. Arrivi settimanali dall'Europa e USA. Giochi come Master of Universe, Gauntlet, Express Raider, Maradona, Last Ninja, Toto Revolution e tutto per la stampante. Prezzi da concordare.

Kashanirad Lorenzo - Via Roma 4 - Collesalvetti (LI) - Tel. 0586/963380.

● Vendo Commodore 64 perfettamente funzionante + alimentatore Tv + registratore (con audio incorporato) + tasto reset + Joystick + 1 paddle + 350 giochi tosti e utility; tutto a L. 340.000. Sergio Iezzi - Via Vallegrande 53/21 - Ospedaletti (IM) - Tel. 59211.

● Vendo tastiera C16 + coperchio + registratore + 1 Joystick + 33 giochi + 20 utility (in tutto 13 cassette e una cartuccia) a L. 200.000.

Alexander Piras - Via Del Torrente - Palau (SS) - Tel. 0789/709791.

● Ehi tu, cerchi un computer ZX Spectrum 48K con alimentatore, interfaccia Joystick e 30 giochi a sole 270.000. L'hai trovato te lo vendo in ottime condizioni.

Mauro De Filippis - Milano - Tel. 02/4043287.

● Vendo ultimissime novità Games per CBM 64 su nastro e disco a prezzi super concorrenziali. Possibilità di abbonamento.

Gelli Franco - Via R. Feletti 25 - Comacchio - Tel. 0533/312083.

● Vendo tutte le novità che ogni mese sono su Zap. Solo su disco a L. 10.000: Indiana Jones, Super Sprint, Water Polo ecc. Sconti per acquisti in blocco.

Zanini Alessandro - Via A. Mendola 3 - Codisotto (RE) - Tel. 0522/836117.

● Cerco disperatamente il programma che permette di caricare i programmi del C64 sullo ZX Spectrum 48K. Scrivere o telefonare a:

Fabio Antonucci - Via Selia 95 - S. Cesario (LE) - Tel. 0832/631530.

● Vendo ultime novità su cassetta come: Renegade, Sabouter II, Barbarian, Buggy Boy, Morphheus, Leader Board, Wizball, Water Polo a altri a non più di 3000 lire cad.

Nicola Valentini - Via Calamandrei 10 - Fano - Tel. 0721/807281.

● La Soft 2000 vende per C64 su disco e cassetta più di 1000 giochi tra cui le ultimissime novità: World Game, The Last Ninja, Road Runner, Game Over, Barbarians, California Game, Defender of The Crown.

Club Soft 2000 - Marchese di Casalotto 19 - Acì S. Antonio (CT) - Tel. 095/831952.

● Vendo giochi per C64 quali: Spy Vs Spy, Strip Poker, Summer Games, Beach Head, Ye Ar Kung Fu Master, Wonder Boy, He Man, Vietnam, Green Beret.

Luca Di Donato - Via Giorgione 42/4 - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/40911.

● Vendo/scambio più di 500 giochi per CBM 64 tra i quali: Impossible Mission, Golf, Tennis, Hiper Sports, Rambo, Commando, Ghost'n Goblins, Fist II, Bruce Lee, Gremlins, Super Car, Frankie goes to Hollivood. Tutti a L. 700 cad.

Alessandro Specchia - Via della Pisana 370 - Roma - Tel. 6256372.

● Scambio magnifici programmi a L. 2000 cad. tra cui: Zoids, Dragon's Lair, Leader Board, World Games, Sanxion, Green Beret, Ghost'n Goblins, Karateka, Sentinel, Cauldron, Asterix, Super Cycle. Invio lista a carico del destinatario, spese di spedizione e nastro.

Computer Club G.T. Soft - V.le Delle Rimembranze 65 - Gioia Tauro - Tel. 0966/52658.

● Attenzione amici, vendo per Spectrum 48K i seguenti giochi tipo: Scooby Doo, Paperboy, Asterix, 1942, Green Beret, Visitors, Cristal Castle, Nightmare, Mega Zone.

Permis Paolo - B.go S. Biagio 9 - Parma - Tel. 0521/33091.



● Vendo fantastici giochi a L. 2000 cad. Alcuni titoli: Dragon's Lair, Cobra, Future Knight, Scooby Doo, Legend of Kage, Donkey Kong, World Games, Space Harrier, Gauntlet ecc.

Federico Boezio - Via Durazzo 5 - Milano - Tel. 02/2152101.

● Cerco disperatamente Pitfal I, II sono disposti a scambiarsi con programmi e giochi che possiedo oppure comprarli. Vendo anche giochi a scelta tra cui: Ghostbuster, Paperboy, Decatlon, Baseball ecc. Marco Ghiori - Via Turri 33 - Scandicci - Tel. 2577734.

● Cerco Soccer con rigori inoltre Dragon's Lair II, Gioco 1832 e 1843 su disco e cassetta. Davide Bassanelli - Via M. da Caravaggio 7 - Pontenarica - Tel. 035/572053.

● Cerco istruzioni su Visitors e Miami Vice. Attenzione pagherò L. 1000 per le istruzioni di ciascuno dei due giochi.

Marco Bissolati - Via Berchet 54 - Brescia - Tel. 315082.

● Vendo a buoni prezzi, ma posso anche scambiare giochi come: Rambo, Catch, Boxe, Raid Over, Kung Fu, Pit Stop, Labirinto, Commando, Basket ecc. David Fabbri - Via Martini - Firenze - Tel. 055/605057.

● Vendo 100 fantastici giochi per CBM 64/128 a L. 80.000 contrattabili (cassette comprese) L. 1000 cad. Ogni 10 giochi uno in regalo.

Giuseppe Scagliani - Via Modena 17 - Canicatti (AG) - Tel. 0922/855920.

● Con Neurosoft gira la testa. Salve sono della Neuro e vorrei proporvi una compilation di giochi per 64, tra cui: World Games, Mickie, Trap dor, Party ware, Exploding Fist III, Stallone, Super Cycle, Green Beret ecc.

Petruziello Daniele - Via A. Di Meo 6 pal. - Avellino - Tel. 0825/71710.

● Cerco giochi per il CBM 64 come Elite, Rambo II, Rocky IV, View To a Kill, Zorro, Conan, Luna Park

ecc.

Paolo - Via Roma P. Orchidea - Teverola - Tel. 8118754.

● Vendo giochi per CBM 64 come: Gauntlet, Legend of Kage, World Games (Turbo) Cobra, Space Harrier, Dragon's Lair, Spy Vs Spy, Tarzan ecc.

Fabio Malfatti - V.le Liguria 101 - Taranto - Tel. 311869.

● Comprò giochi per CBM 64 come: Paperino, Visitors e Kung Fu.

Montrucchio Cristiano - Via Asti 14 - Antignone Asti - Tel. 205145.

● Vendo giochi come Dragon's Lair I, II, Cobra, Jailbreak, Gauntlet, Camelot Warrior, Space Harrier, Legend of Kage, Ye Ar Kung Fu.

Laneve Cosimo - Piazza V. Emanuele - Massafra (TA).

● Vendo giochi per CBM 64 novità come: Dragon's Lair 1, 2, Impossibee Mission, Paperboy, Scooby Doo, il prezzo è trattabile su disco e cassetta.

Ilaria Montermini - Via Pascal 16 - Parma - Tel. 494609.

● Cerco Dragon's Lair al laser possibilmente su disco da L. 50.000 in giù.

Francesco Lombardi - Via del Cimitero - Perugia - Tel. 45888.

● Comprò Colossus Chess per CBM 64 su cassetta con relative spiegazioni d'uso.

Carlo Gallone - Casella Postale 27 - S. Felice Circeo - tel. 0773/522245.

● Attenzione! Vendo bellissimi giochi per C64. Tra i più belli: Scooby Doo, Dragon's Lair, Ye Ar Kung Fu, Labirinto, Space Harrier, Flash Gordon, Cobra ecc.

Stefano Testoni - Via S. Stefano 29 - Melara - Tel. 0425/89114.

● Vendo sofisticato Modem velocità di trasmissione Videotel, Auto Answer, Auto Dial.

INDICATO  
IL TRATTEGGIO  
SEGUENDO  
E PIEGA  
IN NERO  
SEGNATO  
IL BORDO  
LUNGO  
RITAGLIA

246378358094

Tagliando da compilare e spedire in busta  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20

SPECIAL PROGRAM N. 4

VENDO

COMPRO

CERCO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME